FOR THE ATARI™ 2600™ AND ALL COMPATIBLE SYSTEMS • POUR L'ATARI™ 2600™ ET TOUS AUTRES SYSTEMES COMPATIBLES
FÜR DEN ATARI™ 2600™ UND ALLE VERGLEICHBAREN SYSTEME • PER L'ATARI™ 2600™ E TUTTI I SISTEMI COMPATIBILI
PARA EL ATARI™ 2600™ Y TODOS LOS SISTEMAS COMPATIBLES

BUCK ROGERS®
PLANET OF ZOOM



It's the 25th century. You are Buck Rogers fighting the battle of Planet Zoom. This is a race against death. Your ultimate and most powerful enemy is the deadly MOTHER SHIP!

There are 16 levels of increasing difficulty—each with four rounds of challenging space combat. Before you meet the MOTHER SHIP, your pilot skills and nerve are tested against deadly ELECTRON POSTS, ALIEN SAUCERS and smashing SPACE HOPPERS. This is a battle of speed, accuracy and endurance. Your time consumption is crucial to your survival. If you deplete your time you lose one of your five fighter ships. The faster you fly, the sooner you'll get to the MOTHER SHIP, allowing yourself more time to destroy it. You begin with a full time line when you destroy the MOTHER SHIP. Be aggressive but don't be reckless. This is do or die cosmic combat and it's the MOTHER SHIP or YOU!

USING YOUR CONTROLS

You begin your battle with a fleet of five fighterships that you have to navigate one at at time above the surface of Planet Zoom and into space. Use your joystick to control them. Press your fire button to start the game.

JOYSTICK CONTROL

Pushing your joystick *forward* will increase the speed of flight. Pulling the joystick *back* brings your ship to its minimum speed. Pushing your joystick to the *right* will turn your ship to the *right*.

Pushing your joystick to the *left* will turn your ship to the *left.*
If the joystick is angled up or down while turning right or left, it will fly at that angle.
Keep your fire button depressed for rapid fire.

ENGLISH

HOW TO PLAY

The object of the game is to destroy the MOTHER SHIP before the MOTHER SHIP and its deadly ELECTRON POSTS, SAUCERS and SPACE HOPPERS destroy *YOU!*

THE SCREEN Your screen shows the view as you skim over the surface of Planet Zoom. Beyond the horizon is outerspace and your battle with the ALIEN SAUCERS then the MOTHER SHIP.

The upper edge of your screen shows your score. To the right of your score is the number of ELECTRON POSTS you must pass through before engaging in the next round of battle. Below is your time line ticking down from right to left. As your time runs down your time line will change color to indicate the amount of time you have left.



GREEN .... More than 1/2 of your time is left.
YELLOW .... Between 1/2 and 1/4 of your time is left.
FLASHING RED......................... Less than 1/4 of your time is left.

When your time is depleted, your ship will be destroyed. If that was your last ship, the game is over. If you run out of time before reaching the next level, you return to the first round of that level minus one ship.

The surface of Planet Zoom changes color as your battle takes you to more treacherous terrain with each level.

GAME PLAY Now you are ready to do battle on Planet Zoom. The game is divided into five skill levels. Each level is made up of four rounds of battle. Each round you encounter a different combination of enemies and aliens. The combinations get more difficult as you advance through each round of every level:

LEVEL 1—BLUE/BLACK
ROUND 1—20 ELECTRON POSTS
ROUND 2—ELECTRON POSTS and ALIEN SAUCERS
ROUND 3—ELECTRON POSTS and SPACE HOPPERS
ROUND 4—The MOTHER SHIP with ALIEN SAUCERS



Each level is made up of the same sequence of rounds. As the levels increase the number of ELECTRON POSTS you must pass through to advance to the next round of battle grows. As the number of ELECTRON POSTS increase, the aliens also increase in number and density.

Your screen will indicate the number of ELECTRON POSTS you must pass through below your difficulty level indicator.

LEVEL ONE ....20 posts
LEVEL TWO ....23 posts
LEVEL THREE ....28 posts
LEVEL FOUR ....33 posts
LEVEL FIVE ....28 posts faster and closer together
LEVEL SIX ....31 posts faster and closer together
LEVEL SEVEN ....34 posts faster and closer together
LEVEL EIGHT..........37 posts faster and closer together
LEVEL NINE...........34 posts Even faster and more close together than the last four levels.

For the remaining seven levels of play the number of posts increases by three each level and every three levels decreases by three as the speed and density of the alien's attack increases.

ENEMIES AND ALIENS

Electron Posts—explode on impact. They get closer and faster with each level.



Alien Saucers—explode on impact and fly by in greater number and density as levels of difficulty increase.



Space Hoppers—explode on impact. As levels of difficulty increase, Space Hoppers will appear in greater number and density.

The Mother Ship—This is your greatest challenge. Its destruction is your greatest victory. No enemy is more cunning or powerful. The MOTHER SHIP can be destroyed only by hitting it twice.



SCORING

ALIEN SAUCER .... 300 points
SPACE HOPPER .... 300 points
ELECTRON POST .... 500 points
MOTHER SHIP .... 20,000 points

Every 50,000 points you receive an additional fightership plus a full time line.

STRATEGIC TIPS

- Fly as fast as you can without crashing. You receive added points for added speed.
- Saucers are more easy to hit as they fly past from behind.
- Enemies appear in waves in your battle with the MOTHER SHIP. Try to determine the rhythm of the waves.
- Don't be reckless—your fightership steers with super-sensitive response.
- Over-steering will cause you to collide with ELECTRON POSTS, ALIEN SAUCERS or SPACE HOPPERS.

MORE GREAT GAMES FROM SEGA

STAR TREK™
STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

VIDEO GAME CARTRIDGE

Sega, the arcade winners, take you where no video game has dared to go before with STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR. Take command at the helm of the U.S.S. Enterprise as you train for your super challenging space mission.

Destroy deadly KLINGONS and ANTI-MATTER SAUCERS as you gain the nerve and skill to be victorious against the Federation's most awesome enemy...the minelaying NOMAD!





Now all the action and adventure of STAR TREK zooms right into your home. Control the STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR and feel the thrill of maximum space challenges...but remember only you can save the Federation!
OFFICIAL ARCADE VERSION

Congo Bongo™

VIDEO GAME CARTRIDGE

You can hear the beat of jungle drums in the fun-filled cartoon adventure, CONGO BONGO. Colorful, state-of-the-art, 3-D graphics burst on the screen as your Jungle Adventurer hunts down Congo Bongo, that mischievous giant gorilla. There are plenty of thrills and challenges along the way: huge cliffs, coconuts, pesky chimps, treacherous lakes and mean, charging rhinos. CONGO BONGO—more fun than a barrel of monkeys...or gorillas!
OFFICIAL ARCADE VERSION



Nous sommes au 25ème siècle. Vous êtes Buck Rogers et vous vous battez pour la planète Zoom. Vous faites une course contre la mort et l'ennemi le plus puissant que vous rencontrerez est le Vaisseau-Amiral ennemi!

Il y a 16 niveaux de difficultés croissantes—chacun comportant quatre manches de combat spatial mouvementé. Avant de rencontrer le Vaisseau-Amiral, vous allez mettre à l'épreuve vos capacités de pilotage et votre sang froid contre les colonnes à électrons mortelles, les soucoupes ennemies et les space-hoppers destructeurs. Cette bataille demande vitesse, précision et endurance. Le temps que vous utilisez est crucial quant à votre survie. Si vous êtes à court de temps, vous perdez l'un de vos cinq vaisseaux de combat. Plus vite vous volez, plus vite vous arriverez au Vaisseau-Amiral, ce qui vous donnera plus de temps pour le détruire. Vous recommencez avec une période de temps complète lorsque vous détruisez le Vaisseau-Amiral. Soyez agressif mais ne soyez pas téméraire. Ce combat cosmique déterminera si c'est vous ou le Vaisseau-Amiral qui survivra!

FRANÇAIS

UTILISATION DE VOS CONTROLES

Vous commencez la bataille avec une flotte de cinq vaisseaux de combat que vous devez faire naviguer un à la fois au-dessus de la surface de la planète Zoom et dans l'espace. Utilisez votre manette de jeu pour les contrôler. Appuyez sur le bouton de tir pour commencer la partie.

CONTROLE PAR LA MANETTE

Si vous poussez la manette *vers l'avant*, vous augmentez la vitesse de vol. Si vous tirez la manette *vers vous*, le vaisseau vole à sa vitesse minimale. Si vous poussez la manette *vers la droite*, le vaisseau tourne *vers la droite*.

Si vous poussez la manette *vers la gauche* le vaisseau tourne *vers la gauche*.
Si la manette fait un angle de 45 degrés lorsque vous tournez vers la droite ou vers la gauche, vous volez en diagonale.
Gardez le bouton de tir enfoncé pour tirer plus rapidement.

COMMENT JOUER

Le but du jeu est de détruire le Vaisseau Amiral avant que ses colonnes à électrons mortelles, soucoupes volantes et space-hoppers ne *vous* détruisent !

L'ECRAN. Votre écran montre une vue aérienne de la surface de la planète Zoom. Au-delà de l'horizon se trouve l'espace infini et c'est là que vous livrerez bataille aux soucoupes ennemies, puis au Vaisseau-Amiral.

Le bord supérieur de votre écran affiche votre score. A droite du score se trouve le nombre de colonnes à électrons que vous devez dépasser avant d'arriver à la phase de bataille suivante. Au-dessous, vous verrez votre période de temps représentée par une ligne allant de gauche à droite. A mesure que le temps passe, cette ligne change de couleur et indique le temps qu'il vous reste.



VERT .... Il vous reste plus de 1/2 du temps.
JAUNE .... Il vous reste entre 1/2 et 1/4 du temps.
ROUGE CLIGNOTANT .... IL vous reste moins de 1/4 du temps.

Lorsque vous êtes à court de temps, votre vaisseau est détruit. Si c'était votre dernier vaisseau, la partie est terminée. Si vous êtes à court de temps avant d'arriver au niveau suivant, vous retournez à la première manche de ce niveau avec un vaisseau de moins.

La surface de la planète Zoom change de couleur à mesure que la bataille vous emmène sur un terrain de plus en plus traître avec chaque niveau de difficulté.

POUR JOUER. Vous êtes maintenant prêt à livrer bataille sur la planète Zoom. La partie est divisée en cinq niveaux de difficulté. Chaque niveau comporte quatre manches de bataille. A chaque manche, vous rencontrez une configuration d'ennemis différente. Cette configuration devient de plus en plus difficile à mesure que vous passez par chacune des manches de chaque niveau.

NIVEAU 1—BLEU/NOIR
MANCHE 1—20 COLONNES A ELECTRONS
MANCHE 2—COLONNES A ELECTRON et SOUCOUPES ENNEMIES
MANCHE 3—COLONNES A ELECTRON et SPACE HOPPERS
MANCHE 4—VAISSEAU-AMIRAL avec SOUCOUPES ENNEMIES



Chaque niveau comporte la même série de manches. A mesure que la difficulté augmente, le nombre des colonnes à électrons que vous devez dépasser pour avancer jusqu'à la manche suivante, augmente. A mesure que le nombre des colonnes à électrons augmente, le nombre et la densité des ennemis augmentent également.

Votre écran indique le nombre des colonnes à électrons que vous devez dépasser au-dessous de votre indicateur de niveau de difficulté.

NIVEAU UN ....20 colonnes
NIVEAU DEUX ....23 colonnes
NIVEAU TROIS ....28 colonnes
NIVEAU QUATRE ......33 colonnes
NIVEAU CINQ ....28 colonnes plus rapides et plus rapprochées
NIVEAU SIX...........31 colonnes plus rapides et plus rapprochées
NIVEAU SEPT ....34 colonnes plus rapides et plus rapprochées
NIVEAU HUIT ....37 colonnes plus rapides et plus rapprochées
NIVEAU NEUF.........34 colonnes encore plus rapides et plus rapprochées que les quatre derniers niveaux.

Pendant les sept niveaux de jeu restants, le nombre des colonnes augmente de trois à chaque niveau, puis diminue de trois tous les trois niveaux, à mesure que la vitesse et la densité des attaques ennemies augmentent.

LES ENNEMIS

Les colonnes à électrons—Elles explosent lors de l'impact. Elles deviennent plus rapides et plus rapprochées avec chaque niveau.



Les soucoupes volantes—Elles explosent lors de l'impact et volent en plus grand nombre et plus souvent à mesure que le niveau de difficulté augmente.



Les space hoppers—Ils explosent lors de l'impact. A mesure que le niveau de difficulté augmente, les spaces-hoppers sont plus nombreux et plus denses.

Le Vaisseau-Amiral—C'est votre plus grand ennemi. Sa destruction sera votre plus grande victoire. Aucun ennemi n'est plus vicieux ni plus puissant. Le Vaisseau-Amiral peut seulement être détruit s'il est touché deux fois.



SCORE

SOUCOUPES ENNEMIES .... 300 points
SPACE-HOPPERS... 300 points
COLONNES A ELECTRONS .... 500 points
VAISSEAU-AMIRAL ....20.000 points

Tous les 50.000 points, vous recevez un vaisseau de combat supplémentaire plus une période de temps complète.

CONSEILS STRATEGIQUES

- Volez aussi vite que vous le pouvez sans vous écraser. Vous recevez des points supplémentaires si vous allez plus vite.
- Les soucoupes sont plus faciles à toucher lorsqu'elles vous dépassent.
- Les ennemis apparaissent en vagues lors de votre combat contre le Vaisseau-Amiral. Essayez de déterminer le rythme de ces vagues.
- Ne soyez pas trop téméraire—votre vaisseau de combat est extrêmement sensible aux changements de direction.
- Si vous ne contrôlez pas bien votre vaisseau, vous entrerez en collision avec les colonnes à électrons, les soucoupes ennemies ou les space-hoppers.

AUTRES JEUX PASSIONNANTS DE SEGA

STAR TREK®
STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTOUCHE DE JEU VIDEO

Sega, toujours en tête des jeux d'arcades, vous emmène plus loin que n'importe quel autre jeu vidéo avec STAR TREK—STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR. C'est vous qui commanderez l'U.S.S. Enterprise pour vous entraîner en vue de votre super-mission spatiale.

Détruisez les KLINGONS et les SOUCOUPES ANTI-MATIERES ENNEMIES avec sang froid et agilité pour remporter une victoire sur le plus féroce ennemi de la Fédération...le NOMAD poseur de mines!





Vous pouvez maintenant avoir toutes les aventures mouvementées de STAR TREK chez vous. C'est vous qui contrôlerez le SIMULATEUR D'OPERATIONS STRATEGIQUES de STAR TREK et livrerez une extraordinaire bataille dans l'espace...mais souvenez-vous que vous êtes le seul à pouvoir sauver la Fédération! **VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES.**

Congo Bongo®

CARTOUCHE DE JEU VIDEO

Vous pourrez entendre le son des tam-tams de la jungle dans l'amusante aventure de dessins animés Congo Bongo. Des graphismes sophistiqués en trois dimensions envahissent votre écran lorsque votre aventurier de la jungle part à la chasse de Congo Bongo, le malin gorille géant. Il y a de nombreuses épreuves et dangers le long du chemin : hautes falaises, noix de coco, méchants chimpanzés, lacs traitres et rhinocéros prêts à la charge. CONGO BONGO—le jeu video le plus drôle!

VERSION OFFICIELLE POUR ARCADES



Es ist das 25. Jahrhundert. Sie sind Buck Rogers, der die Schlacht gegen den Planeten Zoom kämpft. Es ist ein Rennen gegen den Tod. Ihr größter und mächtigster Feind ist das tödliche Mutterschiff!

Es gibt 16 Stufen von zunehmendem Schwierigkeitsgrad—jede mit 4 Runden von herausfordernder Weltraumschlacht. Bevor Sie dem Mutterschiff gegenüberstehen, werden Ihre Fähigkeiten als Pilot und Ihre Nerven gegen tödliche Elektronstützpunkte, außerirdische Untertassen und vernichtende Raumspringern getestet. Dies ist eine Schlacht von Geschwindigkeit, Genauigkeit und Ausdauer. Ihr Zeitverbrauch ist ausschlaggebend für Ihr Überleben. Wenn Sie Ihre Zeit aufbrauchen, verlieren Sie einen Ihrer fünf Kampfflieger. Je schneller Sie fliegen, um so schneller gelangen Sie zum Mutterschiff, was Ihnen mehr Zeit erlaubt, [illegible] zu zerstören. Sie fangen mit einer vollen Zeitlinie von vorne an, wenn Sie das Mutterschiff zerstören. Seien Sie aggressiv, aber nicht rücksichtslos. Dies ist eine Auseinandersetzung auf Leben und Tod für das Mutterschiff als auch Sie!

IHRE KONTROLL-INSTRUMENTE

Ihre Schlacht beginnt mit einer Flotte von fünf Schlachtschiffen, die Sie eins nach dem andern über dem Planeten Zoom und in den Weltraum navigieren müssen. Benutzen Sie Ihren Steuerknüppel um sie zu steuern. Drücken Sie Ihren Feuer Knopf und das Spiel beginnt.

DER STEUERKNÜPPEL

Wenn Sie Ihren Steuerknüppel *nach vorne* drücken, beschleunigen Sie Ihren Flug. Wenn Sie den Steuerknüppel *nach hinten* ziehen, bremsen Sie Ihr Schiff zu ihrer langsamsten Geschwindigkeit. Wenn Sie den Steuerknüppel *nach rechts* drücken, dreht sich Ihr Schiff *nach rechts.*

Wenn Sie Ihren Steuerknüppel *nach links* drücken, dreht sich Ihr Schiff *nach links*. Wenn der Steuerknüppel nach oben oder unten gewinkelt ist während Sie rechts oder links fliegen, fliegt das Schiff mit diesem Winkel.
Behalten Sie Ihren Feuer Knopf gedrückt für schnelles Feuern.

SPIELREGELN

Das Ziel des Spieles ist es, das Mutterschiff zu zerstören, bevor das Mutterschiff und ihre tödlichen Elektronstützpunkte, fliegende Untertassen und Raumspringer *Sie* zerstören!

DER BILDSCHIRM: Ihr Bildschirm zeigt den Blick als Sie über der Oberfläche des Planeten Zoom fliegen. Hinter dem Horizont sind der weite Weltraum und Ihre Schlacht mit den Fremden Untertassen und dann dem Mutterschiff.

Der obere Rand Ihres Bildschirms zeigt Ihre Punktzahl. Rechts von Ihrer Punktzahl ist die Anzahl der Elektronstützpunkte, die Sie durchfliegen müssen, bevor Sie die nächste Runde Ihrer Schlacht beginnen können. Darunter ist Ihre Zeitlinie, die von rechts nach links heruntertickt. Während Ihre Zeit ausläuft, verändert sich die Farbe Ihrer Zeitlinie, um anzuzeigen, wieviel Zeit Ihnen noch verbleibt.



GRÜN .... mehr als 1/2 Ihrer Zeit verbleibt.
GELB .... zwischen 1/2 und 1/4 Ihrer Zeit verbleibt.
ROT BLINKEND .... weniger als 1/4 Ihrer Zeit verbleibt.

Wenn Ihre Zeit aufgebraucht ist, wird Ihr Schiff zerstört. Wenn es Ihr letztes Schiff war, ist das Spiel vorbei. Wenn Ihnen die Zeit ausgeht, bevor Sie die nächste Stufe erreichen, kehren Sie zur ersten Runde dieser Stufe mit einem Schiff weniger zurück.

Die Oberfläche des Planeten verändert ihre Farbe während Sie Ihre Schlacht mit jeder Stufe in trügerischere Gebiete führt.

SPIELPLAN: Nun sind Sie soweit, die Schlacht auf dem Planeten Zoom zu führen. Das Spiel ist in fünf Stufen geteilt. Jede Stufe beinhaltet vier Runden Schlacht. Jede Runde steht Ihnen eine andere Kombination von Feinden und Fremden gegenüber. Die Kombinationen werden schwieriger während Sie durch jede Runde auf jeder Stufe fortschreiten.

STUFE 1—BLAU/SCHWARZ

STUFE 1—20 ELEKTRONSTÜTZPUNKTE
STUFE 2—ELEKTRONSTÜTZPUNKTE und AUSSERIRDISCHE UNTERTASSEN
STUFE 3—ELEKTRONSTÜTZPUNKTE und RAUMSPRINGER
STUFE 4—DAS MUTTERSCHIFF mit AUSSERIRDISCHEN UNTERTASSEN



Jede Stufe besteht aus der selben Reihenfolge von Runden. Mit zunehmender Stufe, nimmt die Anzahl der Elektronstützpunkte durch die Sie durch müssen, um zur nächsten Schlachtrunde zu gelangen, zu. Mit zunehmender Anzahl von Elektronstützpunkte, die Außerirdischen nehmen auch zu in Anzahl und Dichte.

Ihr Bildschirm zeigt die Anzahl der Elektronstützpunkte durch die Sie durch müssen unter Ihrem Schwierigkeitsanzeiger an.

STUFE 1..............20 Stützpunkte
STUFE 2..............23 Stützpunkte
STUFE 3..............28 Stützpunkte
STUFE 4..............33 Stützpunkte
STUFE 5..............28 Stützpunkte schneller und näher zusammen
STUFE 6..............31 Stützpunkte schneller und näher zusammen
STUFE 7..............34 Stützpunkte schneller und näher zusammen
STUFE 8..............37 Stützpunkte schneller und näher zusammen
STUFE 9..............34 Stützpunkte noch schneller und noch näher zusammen als die vier letzten Stufen

In den verbleibenden sieben Stufen des Spiels nimmt die Anzahl der Stützpunkte drei zu und alle drei Stufen drei ab, während die Geschwindigkeit und Dichte der Angriffe der Außerirdischen zunimmt.

FEINDE UND AUSSERIRDISCHE

Elektronstützpunkte—explodieren bei Kontakt. Sie kommen näher zusammen und werden schneller mit jeder Stufe.



Außerirdische Untertassen—explodieren bei Kontakt und fliegen in größerer Anzahl und Dichte vorbei während der Schwierigkeitsgrad zunimmt.



Raumspringer—explodieren bei Kontakt. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad erscheinen die Raumspringer in größerer Anzahl und Dichte.



Das Mutterschiff—Dies ist Ihre größte Herausforderung. Ihre Vernichtung ist Ihre größter Sieg. Kein Feind ist geschickter oder mächtiger. Das Mutterschiff kann nur zerstört werden, wenn es zwei mal getroffen wird.

PUNKTEZÄHLUNG

AUSSERIRDISCHE UNTERTASSE .... 300 Punkte
RAUMSPRINGER .... 300 Punkte
ELEKTRONSTÜTZPUNKT .... 500 Punkte
MUTTERSCHIFF .... 20.000 Punkte
Alle 50.000 Punkte erhalten Sie ein weiteres Schlachtschiff und eine volle Zeitlinie.

TAKTISCHE TIPS

- Fliegen Sie so schnell es geht ohne Zusammenstoß. Sie erhalten extra Punkte für extra Geschwindigkeit.
- Untertassen sind leichter zu treffen, weil sie von hinten vorbei fliegen.
- Feinde tauchen in Wogen auf während der Schlacht mit dem Mutterschiff. Versuchen Sie den Rhythmus der Wogen zu entdecken.
- Seien Sie nicht leichtsinnig—Ihr Kampfschiff steuert mit supersensibler Reaktion.
- Übersteuern verursacht einen Zusammenstoß mit Elektronstützpunkten, außerirdischen Untertassen oder Raumspringern.

NOCH MEHR AUFREGENDE SPIELE VON SEGA

STAR TREK®
STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

VIDEOSPIELCASSETTE

Mit Sega betreten Sie das Neuland, wo noch kein anderes Videospiel gewesen ist, mit dem Star Trek—Strategie-Simulator: Sie kommandieren auf der Brücke des Raumschiffs Enterprise, während Sie sich auf Ihre größte Herausforderung vorbereiten.

Zerstören Sie die tödlichen Klingons und Antimaterien-Raketen, während Sie Mut und Geschicklichkeit erwerben, um den gefährlichsten Feind des Bundes zu besiegen...den minenstreuenden Nomad.



Jetzt können Sie die Star Trek Abenteuer auch zu Hause erleben. Mit dem Star Trek—Strategie-Simulator bestehen Sie die spannendsten Abenteuer..aber denken Sie daran, daß nur Sie den Bund retten können.
OFFIZIELLE SPIELHALLENVERSION

Congo Bongo®

VIDEOSPIELCASSETTE

In diesem lustigen Comic-Strip können Sie die Urwaldtrommeln förmlich hören. Während Sie als Dschungeljäger auf den Spuren Congo Bongos, des mutwilligen Riesengorillas, wandeln, sprudelt Ihnen auf dem Bildschirm das Modernste und Bunteste, was der Markt an dreidimensionaler Grafik zu bieten hat, entgegen. Es gilt, zahlreiche Hindernisse und Gefahren zu überwinden: Auf der Jagd erwarten Sie steile Kliffs, fliegende Kokusnüsse, freche Äffchen, trügerische Seen und wildgewordene Nashörner. Congo Bongo—jede Menge Jux!

OFFIZIELLE SPIELHALLENVERSION



L'eroe di questa emozionante avventura che si svolge nel 25esimo secolo sul pianeta Zoom è Buck Rogers. La sua missione: una disperata corsa contro la morte. Il suo più insidioso nemico: la micidiale Nave Madre!

Vi sono 16 impegnativi livelli di gioco divisi in quattro riprese di combattimento spaziale. Prima di poter affrontare la NAVE MADRE, dovrete mettere alla prova la vostra abilità di pilota e il vostro coraggio contro i piloni elettronici, i dischi alieni e i velivoli spaziali in un'impresa che richiederà tempismo, precisione e resistenza. Il tempo è di critica importanza: se ne restate a corto, vi viene eliminata una delle cinque navi da guerra di cui disponete all'inizio del gioco. La velocità di volo è di eguale rilevanza: tentate di raggiungere la Nave Madre quanto prima per aver più tempo per distruggerla. Non esponetevi ad inutili pericoli. In questo combattimento all'ultimo sangue fra Buck Rogers e la Nave Madre ne uscirà vivo uno solo.

USO DEI COMANDI

All'inizio della battaglia disponete di una flotta di 5 navi da guerra che pilotate una alla volta sopra la superficie del pianeta Zoom e nello spazio controllandone i movimenti con la leva di comando (joystick). Premete il pulsante di tiro per cominciare il gioco.

LA LEVA DI COMANDO

Spingete la leva *in avanti* per acquistare velocità, *indietro* per rallentare, verso *destra* per virare a *destra* e verso *sinistra* per virare a *sinistra.*

Inclinando la leva verso l'alto o il basso durante la virata, la nave si sposta nella direzione indicata.
Tenete il pulsante di tiro abbassato per tiro rapido.

IL GIOCO

Il vostro compito è quello di annientare la NAVE MADRE prima che essa ed i suoi micidiali piloni elettronici, dischi alieni e velivoli spaziali distruggano la vostra flotta!

LO SCHERMO. Lo schermo mostra la superficie del pianeta Zoom vista dall'alto mentre lo sorvolate a fior di terra. Al di là dell'orizzonte si estende lo spazio infinito, teatro della grande battaglia contro i dischi alieni e la Nave Madre.

Nella parte alta dello schermo viene visualizzato il vostro punteggio. A destra del punteggio viene indicato il numero di piloni elettronici che dovrete attraversare prima di potervi impegnare nella successiva ripresa di combattimento e sotto a questo una linea orizzontale indica, spostandosi da destra a sinistra, il tempo che vi resta a disposizione. Man mano che consumate il tempo disponibile, la linea indicatrice cambia di colore per indicare il tempo restante.



VERDE .... Più di 1/2 del tempo disponibile.
GIALLO .... Fra 1/2 e 1/4 del tempo disponibile.
ROSSO INTERMITTENTE .... Meno di 1/4 del tempo disponibile.

Quando non vi resta più tempo la nave spaziale viene distrutta. Se si tratta dell'ultima nave della vostra flotta, il gioco finisce. Se restate a corto di tempo prima di raggiungere il successivo livello, dovete tornare alla prima ripresa del livello attuale con una nave in meno.

La superficie del pianeta Zoom cambia di colore via via che il terreno diventa più irregolare ed insidioso.

IL GIOCO. La battaglia per la difesa del pianeta Zoom sta per avere inizio. Vi sono cinque livelli di difficoltà divisi in quattro riprese durante le quali dovrete affrontare combinazioni di nemici sempre diverse e, col progredire delle fasi di gioco, sempre più impegnative.

LIVELLO 1—BLU/NERO
RIPRESA 1—20 PILONI ELETTRONICI
RIPRESA 2—PILONI ELETTRONICI e DISCHI ALIENI
RIPRESA 3—PILONI ELETTRONICI e VELIVOLI SPAZIALI
RIPRESA 4—La NAVE MADRE con DISCHI ALIENI



Ogni livello ha la stessa sequenza di riprese. Con ogni successivo livello aumenta sia il numero di piloni elettronici da attraversare prima di poter passare alla seguente fase di gioco sia il numero e la densità dei dischi e velivoli nemici.

Sotto all'indicatore del livello di difficoltà, viene visualizzato il numero di piloni elettronici da attraversare:

LIVELLO UNO ....20 piloni
LIVELLO DUE ....23 piloni
LIVELLO TRE..........28 piloni
LIVELLO QUATTRO....33 piloni
LIVELLO CINQUE ......28 piloni più veloci e più vicini
LIVELLO SEI ....31 piloni più veloci e più vicini
LIVELLO SETTE ....34 piloni più veloci e più vicini
LIVELLO OTTO ....37 piloni più veloci e più vicini
LIVELLO NOVE ....34 piloni ancora più veloci e più vicini di prima

Nei rimanenti sette livelli di gioco il numero di piloni aumenta di tre ad ogni livello e diminuisce di tre ogni tre livelli man mano che gli alieni attaccano con maggior velocità.

NEMICI ED ALIENI

Piloni Elettronici—Esplodono non appena sono colpiti. Col progredire del gioco non solo acquistano velocità ma sono disposti sempre più vicini l'uno all'altro.



Dischi alieni—Esplodono non appena sono colpiti. Col progredire del gioco diventano più densi e numerosi.



Velivoli spaziali—Esplodono non appena sono colpiti. Col progredire del gioco diventano più densi e numerosi.

La Nave Madre—Il vostro grande avversario la cui distruzione rappresenta la vittoria. Non c'è nemico più furbo e più pericoloso. Per distruggere la Nave Madre dovete colpirla due volte.



IL PUNTEGGIO

DISCHI ALIENI	300 punti
VELIVOLI SPAZIALI	300 punti
PILONI ELETTRONICI	500 punti
NAVE MADRE	20.000 punti

Ogni volta che conseguite 50.000 punti sarete premiati con una nave da guerra ed una nuova riserva ■ tempo.

SUGGERIMENTI TATTICI

- Mantenete una velocità di volo che vi consenta di spostarvi il più rapidamente possibile senza però correre il rischio di precipitare al suolo. Tale velocità viene premiata con punti di bonus.
- E' più facile colpire i dischi dal didietro.
- L'attacco nemico avviene per ondate. Tentate di determinarne il ritmo esatto.
- Non esponetevi a inutili pericoli—i comandi della vostra nave da guerra sono estremamente sensibili.
- Attenzione a non sovrasterzare ■ ad entrare in collisione con i piloni elettronici, i dischi alieni ■ i velivoli spaziali.

ALTRI DIVERTENTI GIOCHI DELLA SEGA

STAR TREK®

STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTUCCIA VIDEOGIOCO

Sega, gli esperti delle sale-giochi, vi presentano un gioco che non ha precedenti: STAR TREK—SIMULATORE DI OPERAZIONI STRATEGICHE. Prendete il comando della U.S.S. Enterprise e preparatevi per una missione spaziale che metterà alla prova ogni vostra abilità.



Il vostro compito: la distruzione dei pericolosissimi KLINGONS e dei DISCHI ANTIMATERIA in preparazione della sfida finale—un combattimento all'ultimo sangue contro il più potente e malvagio nemico della Federazione: NOMAD!

Ora la fantasia, la dinamica e l'emozione di STAR TREK sono a portata delle vostre dita. Con STAR-TREK—SIMULATORE DI OPERAZIONI STRATEGICHE avrete il massimo del divertimento... ricordate, solo voi potete salvare la Federazione!
VERSIONE UFFICIALE SALA-GIOCHI

Congo Bongo®

CARTUCCIA VIDEOGIOCO

Si sente già il battere dei tamburi in questa divertente avventura animata: CONGO BONGO. Il vostro schermo, animato da grafici tridimensionali vivaci e sofisticatissimi, diventa una giungla verdeggiante dove un avido avventuriero dà la caccia a Congo Bongo, il più furbo di tutti i gorilla. In questo gioco il divertimento non finisce mai: precipizi, noci di cocco, simpatici scimpanzè, misteriosi laghi, feroci rinoceronti. CONGO BONGO—è un vero spasso!
VERSIONE UFFICIALE SALA-GIOCHI



Es el siglo XXV y Usted es Buck Rogers, peleando en la batalla del planeta Zoom. Es una carrera contra la muerte. ¡Su enemigo primordial y el más peligroso de todos es la Nave Nodriza!

Hay 16 niveles de dificultad creciente—cada uno de ellos con cuatro asaltos de excitantes combates espaciales. Antes de que se enfrente a la Nave Nodriza, su habilidad de piloto y su valor se pondrán a prueba contra los mortales puntos electrónicos, los platillos voladores extraterrestres y los abrumadores transportes espaciales. Es una batalla de velocidad, precisión y resistencia. Su consumo de tiempo es vital para su supervivencia. Si agota su tiempo, perderá una de sus cinco naves de combate. Cuanto mayor sea su velocidad de vuelo, tanto antes llegará a la nave Nodriza, lo que le dará más tiempo para destruirla. Comienza con una línea de tiempo completo al destruir a la Nave Nodriza. Sea agresivo; pero no imprudente. ¡Se trata de un combate de audacia o muerte y sobrevivirán sólo la Nave Nodriza o Usted!

USO DE LOS CONTROLES

Comienza la batalla con una flota de cinco naves de combate, con las que tendrá que navegar, de una en una, sobre la superficie del planeta Zoom y hacia el espacio. Use su palanca de mando para controlarlas. Para comenzar el juego, oprima el botón de fuego.

CONTROL DE PALANCA DE MANDO

Al empujar la palanca hacia *el frente*, aumentará la velocidad de vuelo. Al llevarla hacia *atrás*, la nave avanzará a su velocidad mínima. Si se impulsa la palanca *a la derecha*, la nave irá hacia *la derecha*.

Si empujan la palanca *a la izquierda*, la nave se desviará hacia *la izquierda*.
Si la palanca se inclina en ángulo hacia arriba ■ abajo, al dar vuelta a la derecha o la izquierda, la nave volará en ese ángulo.
Mantengan oprimido su botón de fuego para obtener disparos rápidos.

COMO JUGAR

¡El objetivo del juego es acabar con la Nave Nodriza, antes de que ella, con sus mortíferos puntos electrónicos, platillos voladores extraterrestres y transportes espaciales lo destruya a *Usted!*

LA PANTALLA. En su pantalla aparecerá la imagen que verá al deslizarse por encima de la superficie del planeta Zoom. Más allá del horizonte está el espacio exterior y su batalla con los platillos voladores extraterrestres y, luego, con la Nave Nodriza.

En el borde superior de la pantalla aparece su puntaje. A la derecha de su puntaje está la cantidad de puntos electrónicos entre los que tendrá que pasar antes de llegar al asalto siguiente de la batalla. Debajo se encuentra ■■ línea de tiempo, pulsando de derecha a izquierda. Al disminuir su tiempo, la línea de tiempo cambiará de color, para indicar el que les queda.



ESPAÑOL

VERDE ....Queda más de 1/2 de su tiempo.
AMARILLO ....Queda de 1/4 a 1/2 de su tiempo.
ROJO PARPADEANTE ....Queda menos de 1/4 de su tiempo.

Cuando su tiempo se agota, su nave se destruirá. Si era la última que la quedaba, el juego habrá concluido. Si se le agota el tiempo antes de llegar al nivel siguiente, regresará al primer asalto de ese nivel con una nave menos.

La superficie del planeta Zoom cambia de color conforme la batalla lo lleva a zonas cada vez más peligrosas al avanzar en los niveles.

JUEGO. Ahora, está listo para pelear en el planeta Zoom. El juego se divide en cinco niveles de destreza. Cada nivel se compone de cuatro asaltos de batalla. En cada asalto encontrarán una combinación diferente de enemigos y extraterrestres. Las configuraciones se van haciendo cada vez más difíciles al avanzar a cada asalto siguiente de cada nivel:

NIVEL 1—AZUL/NEGRO
ASALTO 1—20 PUNTOS ELECTRONICOS
ASALTO 2—PUNTOS ELECTRONICOS y PLATILLOS VOLADORES EXTRATERRESTRES.
ASALTO 3—PUNTOS ELECTRONICOS y TRANSPORTES ESPACIALES.
ASALTO 4—LA NAVE NODRIZA con PLATILLOS VOLADORES EXTRATERRESTRES.



Todos los niveles tienen la misma secuencia de asaltos. Al elevarse los niveles aumenta la cantidad de puntos electrónicos entre los que hay que pasar para avanzar al asalto siguiente de la batalla. Cuando aumenta la cantidad de puntos electrónicos, se incrementan también la cantidad y la densidad de los extraterrestres.

En la pantalla aparecerá la cantidad de puntos electrónicos entre los que debe pasar bajo su indicador de nivel de dificultad.

NIVEL UNO ....20 puntos
NIVEL DOS...........23 puntos
NIVEL TRES..........28 puntos
NIVEL CUATRO ....33 puntos
NIVEL CINCO.........28 puntos más rápidos y juntos
NIVEL SEIS ....31 puntos más rápidos y juntos
NIVEL SIETE ....34 puntos más rápidos y juntos
NIVEL OCHO ....37 puntos más rápidos y juntos
NIVEL NUEVE ....34 puntos todavía más rápidos y juntos que en los últimos cuatro niveles

En los siete niveles restantes, la cantidad de puntos aumenta tres en cada nivel, y cada tres niveles disminuye en tres, al aumentar la velocidad y la densidad del ataque de los extraterrestres.

ENEMIGOS Y EXTRATERRESTRES

Puntos electrónicos—Explotan al chocar. Se hacen más rápidos y densos en cada ascenso de nivel.



Platillos voladores extraterrestres—Explotan al chocar y vuelan en mayor cantidad y densidad a medida que se elevan los niveles de dificultad.



Transportes espaciales—Explotan al chocar. Al elevarse los niveles de dificultad aumentan la cantidad y la densidad de los transportes espaciales.

La Nave Nodriza—Es su principal enemigo. Su destrucción es su mayor triunfo. Ningún adversario es más astuto o poderoso. Sólo se puede destruir la Nave Nodriza golpeándose dos veces.



PUNTAJE

PLATILLO VOLADOR EXTRATERRESTRE	300 puntos
TRANSPORTE ESPACIAL	300 puntos
PUNTO ELECTRONICO	500 puntos
NAVE NODRIZA	20.000 puntos

Cada 50.000 puntos recibe una nave de combate adicional y una línea de tiempo completa.

CONSEJOS ESTRATEGICOS

- Vuele tan rápidamente como pueda, sin estrellarse. Recibe más puntos por la mayor velocidad.
- Es más fácil darles a los platillos voladores cuando rebasan su nave, viniendo de atrás.
- Los enemigos se presentan en oleadas en su pelea con la Nave Nodriza. Trate de determinar el ritmo de las oleadas.
- No sea imprudente—su nave de combate responde a la dirección en forma supersensible.
- El exceso de maniobras hará que choque con puntos electrónicos, platillos voladores extraterrestres ■ transportes espaciales.

MAS JUEGOS ESTUPENDOS DE SEGA

STAR TREK®

STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

CARTUCHO DE VIDEOJUEGO

Sega, los triunfadores de la arcada, le llevan hasta donde ningún otro videojuego ha osado llegar, con el STAR TREK—SIMULADOR DE OPERACIONES ESTRATEGICAS. Tome el mando de la Nave Espacial Enterprise USS, con el fin de prepararse para su superexcitante misión espacial.

¡Destruya mortíferos Klingons y platillos voladores Antimateria, mientras adquiere valor y habilidad para derrotar al enemigo más terrible de la Federación...el Nomad, sembrador de minas explosivas!





Ahora, toda la acción y la aventura de STAR TREK llega a su hogar. Controle el SIMULADOR DE OPERACIONES ESTRATEGICAS STAR TREK y sienta la excitación de las mayores aventuras espaciales... ¡Sin embargo, recuerde que sólo Usted puede salvar a la Federación!

VERSION OFICIAL DE ARCADA

Congo Bongo®

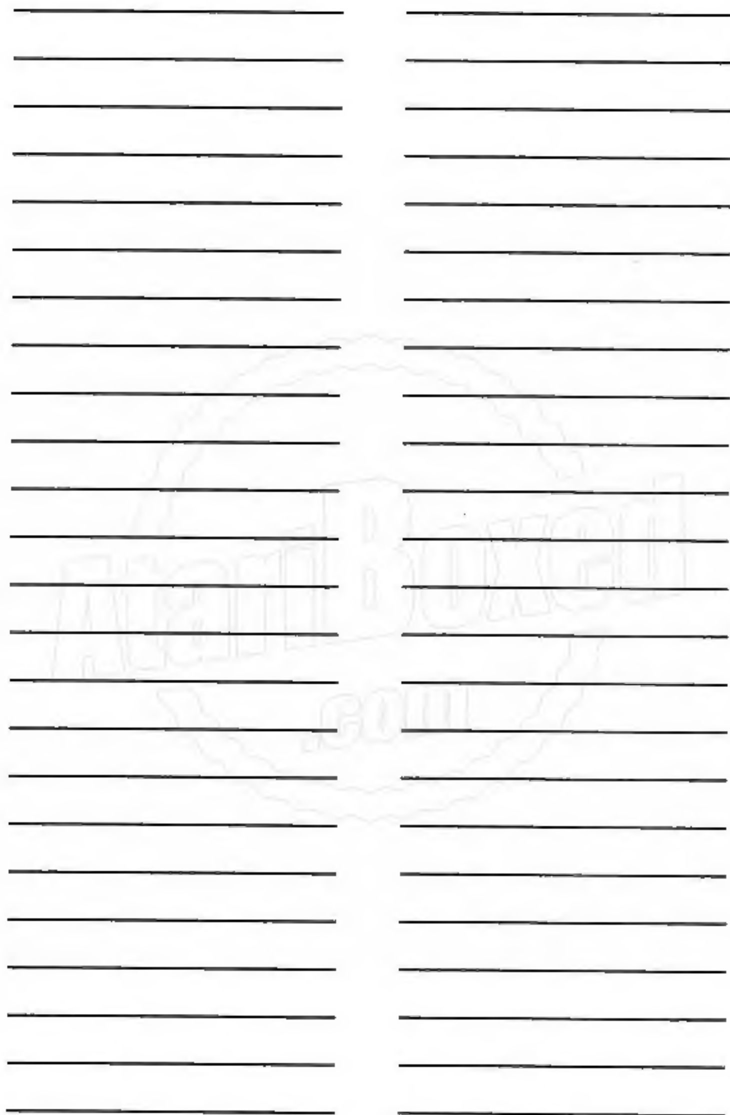
CARTUCHO DE VIDEOJUEGO

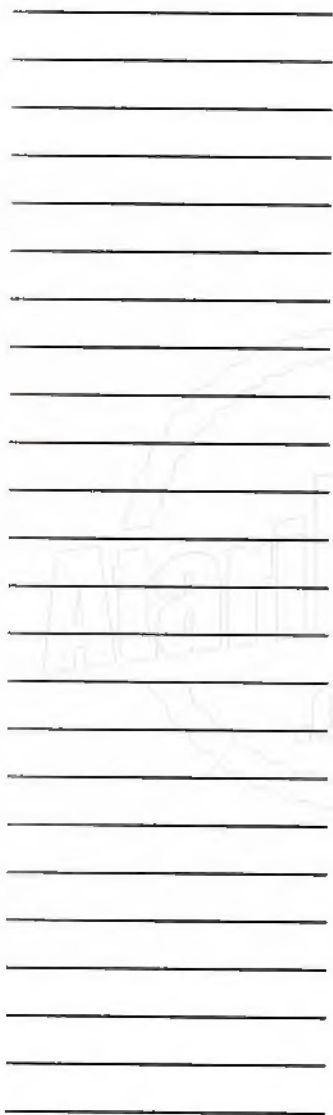
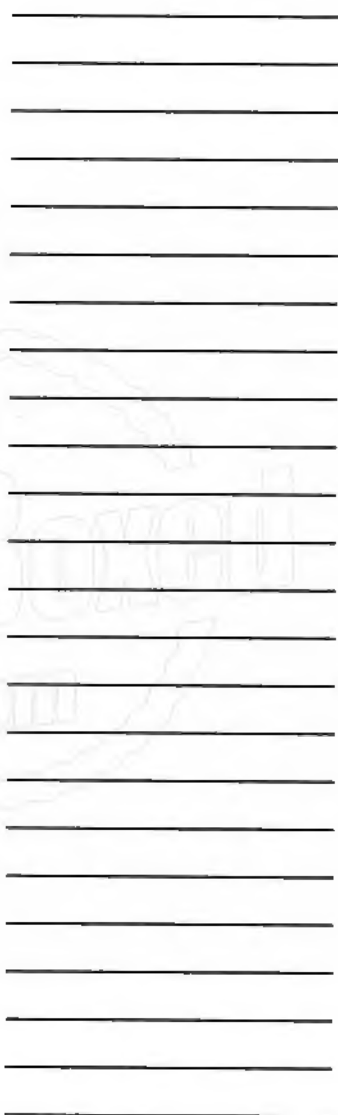
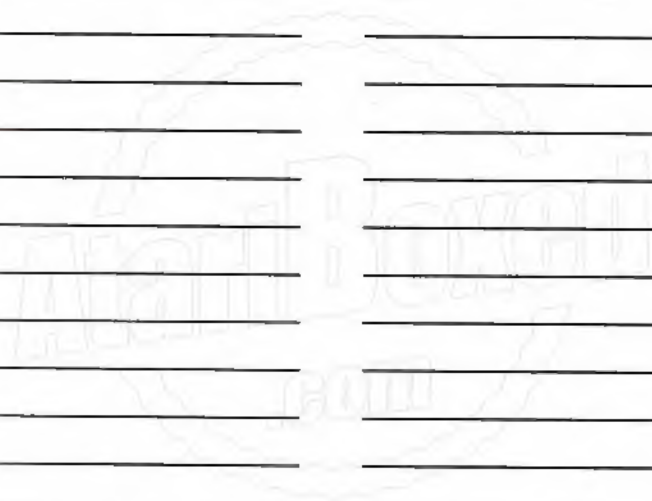
Puede escuchar el sonido de los tambores de la selva [illegible] la divertidísima caricatura de aventura : CONGO BONGO. Coloridos y de última tecnología, estallan en la pantalla las gráficas tridimensionales mientras su Aventurero de la selva caza a Congo Bongo, el perverso gorila gigante. El camino está repleto de emoción y desafíos : inmensos precipicios, cocoteros, molestos chimpancés, lagos traicioneros y rinocerontes embestidores y malvados. ¡CONGO BONGO—más divertido que un barril de monos...o gorilas!

VERSION OFICIAL DE ARCADA



NAME • NOM • NAME NOME • NOMBRE	SCORE • TOTAL • PUNKTZAHL PUNTEGGIO • PUNTAJE



SEGA®

VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO • VIDEOSPIELCASSETTE
CARTUCCIA VIDEOGIOCO • CARTUCHO DE VIDEOJUEGO



MADE IN HONG KONG.

005-10